Pocket Guide - Anno 1, N.4 - Settembre 1999 L. 3.000

Pocket Guide

Guida completa ai giochi per Playstation

Come portare a termine tutti i 6 mondi di Spyro.
I codici per Action Replay™

Pocket Guide
Anno 1 - N. 4 - Settembre 1999
Edizioni Cieffeci - Roma
Dir. Resp.: Umberto Circi
Dist.: A.& G. Marco SpA (MI)
Stampa: Valprint (MI)
Aut. Trib.: n. 113/99
Sped. Abb. Postale: 70%

Gli oggetti

Valore delle Gemme

Rossa	1 punto
Verde	2 punti
Blu	5 punti
Gialla	10 punti
Porpora	25 punti

Per aprire le Scatole

- Normale: puoi utilizzare qualunque cosa.
- Scrigno bianco: usa la testata, la Super testata o il Fuoco dell'amore.
- Scatole con lucchetto: ovviamente ti serve la chiave.
- Scatole indistruttibili: prova con la Super testata, il Fuoco dell'amore, i razzi o i cannoni.
- Scrigni neri: li apri con qualunque cosa.
- La macchina fabbrica gemme: dalle un colpo poi salta sulla gemma.
- Scatola rotante: usa una fiammata o Super testata fino a quando non la vedrai aprirsi.

Codici per Action Replay™, GameShark™ e Xplorer™

Codici validi per l'intero gioco

Spyro rosso premendo L2+△
765B4786 3F4F
865B4750 575A

Tempo illimitato
865B1868 5630
865B1834 5630

Energia illimitata
365B4CA4 595B

Vite infinite
365B1858 59BB

14000 Gemme
865B1888 870A

Libera tutti i draghi
865B1774 59AA

Tutte le uova del dragone
865B173C 595E

Artigiani

Casa
Tutti i tesori
865B3408 59B6
Tutti i draghi
865B33C0 5956

Collina pietrosa
Tutti i tesori
865B340C 5922
Tutti i draghi
865B33C4 5956

Antro nero
Tutti i tesori
865B3410 59B6
Tutti i draghi
865B33C8 595B

Town Square
Tutti i tesori
865B3414 5922
Tutti i draghi
865B33CC 5956

Tosto
Tutti i tesori
865B3418 59B6
Tutti i draghi
865B33D0 5959

Volo diurno
Tutti i tesori
865B341C 5A7E

I pacificatori

Casa
Tutti i tesori
865B3420 5922
Tutti i draghi
865B33D8 595B

Dry Canyon
Tutti i tesori
865B3424 5AEA
Tutti i draghi
865B33DC 5956

Cliff Town
Tutti i tesori
865B3428 5AEA
Tutti i draghi
865B33E0 595B

Grotta ghiacciata
Tutti i tesori
865B342C 5AEA
Tutti i draghi
865B33E4 5955

Dottor Shemp
Tutti i tesori
865B3430 5A7E
Tutti i draghi
865B33E8 5959

Volo notturno
Tutti i tesori
865B3434 5A7E

Stregoni

Casa
Tutti i tesori
865B3438 5A7E
Tutti i draghi
865B33F0 595B

Catena alpina
Tutti i tesori
865B343C 5A46
Tutti i draghi
865B33F4 5956

High Caves
Tutti i tesori
865B3440 5A46
Tutti i draghi
865B33F8 595B

Wizard Peak
Tutti i tesori
865B3474 5A46
Tutti i draghi
865B33FC 595B

Soffio feroce
Tutti i tesori
865B3448 5AEA
Tutti i draghi
865B3300 5959

Volo di cristallo
Tutti i tesori
865B344C 5A7E

Domatori

Casa
Tutti i tesori
865B3450 5A7E
Tutti i draghi
865B3308 595C

Paese di terrazze
Tutti i tesori
865B3454 5AEA
Tutti i draghi
865B330C 595C

Palude spettrale
Tutti i tesori
865B3158 5A46
Tutti i draghi
865B3310 5956

Tree tops
Tutti i tesori
865B315C 5A46
Tutti i draghi
865B3314 595B

Metalhead
Tutti i tesori
865B3160 5A46
Tutti i draghi
865B3318 5959

Volo sfrenato
Tutti i tesori
865B3164 5A7E

Tessisogni

Casa
Tutti i tesori
865B3168 5A7E
Tutti i draghi
865B3320 595B

Passaggio buio
Tutti i tesori
865B316C 5A46
Tutti i draghi
865B3324 5955

Lofty castle
Tutti i tesori
865B3170 5AEA
Tutti i draghi
865B3328 595B

Torri stregate
Tutti i tesori
865B3174 5A46
Tutti i draghi
865B332C 595B

Jacques
Tutti i tesori
865B3178 5A46
Tutti i draghi
865B3330 595C

Volo ghiacciato
Tutti i tesori
865B317C 5A7E

Il mondo di Nasty

Nork nexus
Tutti i tesori
865B3180 5922
Tutti i draghi
865B3338 595C

La baia di Nork
Tutti i tesori
865B3184 5AEA
Tutti i draghi
865B333C 595C

Il porto
Tutti i tesori
865B3188 5AEA
Tutti i draghi
865B3340 595C

Nasty Nork
Tutti i tesori
865B318C 5A46

Il tesoro di Nasty
865B3190 582A

ARTIGIANI

Casa

La prima cosa che vedi quando inizi a giocare, è un drago; essendo un esemplare della tua stessa razza è tuo obbligo morale liberarlo. Come ringraziamento riceverai i consigli per proseguire sulla strada corretta verso il livello dei Pacificatori. Qui troverai un secondo drago nei pressi del grande lago. Fatti strada verso la parte centrale del livello, raccogli tutti i tesori che puoi e dai fuoco a tutti i nemici che incontri. Facile no? A questo punto il percorso si fa piuttosto complesso: trovi due tunnel che ti conducono, il primo verso il livello Town square e il secondo verso il conducente del pallone aerostatico. Inoltre c'è il labirinto che conduce al livello Antro nero e un sentiero leggermente discosto

che ti può far accedere al livello Tosto.
Nel livello Town square riesci a liberare il terzo draghetto mentre nel Tosto recuperi il quarto e quello finale che ti attendono con ansia. Raccogli anche un po' di gemme che ritornano sempre utili. A questo punto sarai in grado di tornare sui tuoi passi sino al lago e quindi saltare sulle cinque pietre per aprire il cancello verso il livello segreto Volo soleggiato.

La collina pietrosa

Cominci in una radura proprio come nel primo schema. Di fronte a te trovi le gemme che ti attendono sparse per tutta la piana; inoltre, puoi dare una controllatina anche alle due storie del livello che stai esplorando. Raggiungi il primo drago e distruggi 10 - 15 scatole. Il tuo compagno si trova in fondo al tunnel più vicino al pozzo. Non liberarlo per il momento. Per raggiungere il secondo collega entra nel tunnel di colore marrone e

raggiungi l'uscita. Libera il drago, ma non uscire, piuttosto calati e raggiungi la spiaggia. Vai a destra, raccogli la chiave e 14 gemme. Per ritornare indietro sfrutta la corrente del vento. Solo a questo punto puoi tornare dal primo drago, liberarlo e, con la chiave appena ottenuta, aprire la scatola con il lucchetto.
Entra nell'unico tunnel che non hai ancora visitato, raccogli il tesoro e sfrutta il vento per salire sulla torre. L'ultimo

prigioniero si trova proprio in cima alla fortificazione.
Sali sulla gabbia che conteneva il drago e scopri dove sono le gemme che sono il secondo obiettivo del livello. Una volta che avrai raccolto tutti i tesori, dovrai andare a caccia del ladro. Inseguilo fino a quando non lo avrai arrostito. Dal suo cadavere otterrai il primo uovo del dragone. Torna nel forte e cerca l'uscita, poi preparati ad affrontare l'Antro nero.

Antro nero

Poiché in questo livello ci sono da raccogliere circa 100 gemme, sicuramente avrai da lavorare non poco. Per prima cosa procedi dritto, oltrepassa la piattaforma e poi svolta a destra, infilandoti nel tunnel alla fine del quale troverai un drago e la chiave. Ricordati di guardare in tutti gli anfratti per essere sicuro di non esserti lasciato scappare nessun oggetto.

Ora puoi salire sulla piattaforma, aprire la scatola con il lucchetto e dare un'occhiata a dove si è appostato il gigante nemico. Lancia le tue vampate di fuoco e poi rivolgi l'attacco all'avversario di piccole dimensioni. Libera il secondo drago, torna nell'area principale e continua dritto, raccogli a più non posso tutti i tesori che incontri sul tuo sentiero e libera l'ultimo drago. A questo punto puoi dirigerti a cuor leggero verso il livello successivo.

Town square

Finalmente qualcosa di stuzzicante. Mi raccomando: occhi ben aperti e dito pronto per arrostire i tori.
Sali le scale per raggiungere il primo prigioniero da liberare e non dimenticare di raccogliere il tesoro che si trova appena sotto al drago. Dài uno sguardo attorno, uccidi i tori e salta sui gradini successivi alla ricerca del rivolo d'acqua. Non puoi perdere il secondo

drago perché è molto ben visibile lungo il percorso che stai seguendo. Continua la tua scalata verso il terzo obiettivo; se avrai raccolto tutti gli oggetti che erano sul tuo cammino dovresti aver collezionato 105 gemme e tre draghi.
Torna nel posto dove hai liberato il secondo animale e salta sulla piattaforma dopo aver costeggiato il muro di destra.

Da qui comincia il secondo livello dello schema: il tuo obiettivo è quello di far fuori il ladro. Raccogli tutte le gemme e libera il quarto draghetto. Per mandare in frantumi il mini mulino a vento, soffiaci sopra le lingue di fuoco per circa tre volte e a questo punto ti sei allenato abbastanza per affrontare il primo dei sei nemici.

Tosto

Per uccidere i cagnacci malvagi è sufficiente che li fiammeggi per un paio di volte e il gioco è fatto. La migliore strategia è quella del mordi e fuggi oppure, se preferisci, della toccata e fuga.
Prima di liberare il drago, attraversa la finestra verso l'area segreta. Fai attenzione perché dietro al secondo angolo ti aspetta un mastino da guardia. Dopo aver battuto Tosto esci e vola via.

Volo diurno

Hai solo 30 secondi per distruggere otto ceste, abbattere otto aeroplani, mandare in frantumi otto botti e passare attraverso otto archi. Se ti sembra impossibile, non ti preoccupare: non appena farai centro al tuo cronometro verranno aggiunti tre secondi.

Per farla breve il tempo totale per completare questo livello è di oltre un minuto e mezzo. Più che sufficiente anche per i più imbranati.
Per distruggere le ceste devi recarti nel tunnel; uscendo e virando a destra puoi infilarti in ben sei archi. Ora devi impegnarti nella distruzione degli aerei da combattimento e, nel frattempo, puoi attraversare gli archi che ti mancano. Infine tocca ai barili. Se riesci a distruggere tutti gli oggetti di un tipo ottieni 60 punti per ciascuno e ulteriori 60 punti ti vengono garantiti se completi il livello senza morire.

Pacificatori

Casa

La pace che gran cosa. Ora ti trovi nel mezzo di un deserto. Il primo drago si trova nella struttura all'inizio.
Dài un'incenerita a tutti gli esseri che incontri in quest'area, poi prendi il possesso dei cannoni che verranno utili più avanti. Il secondo drago è alla destra del conducente del pallone aerostatico. Siamo fortunati: servono solo 1.200 tesori per fare un giro in mongolfiera, ma forse è meglio se risparmiamo ancora un po'.

Raggiungi il cancello del Dottor Shemp e utilizza il cannone per fare scempio delle due casse e della roccia. Salta sulla nuova piattaforma, accedi al livello Volo notturno e alla seconda parte dell'avventura. Raggiungi il terzo drago, la chiave e il ladro. Corri sotto l'arco e raccogli le sei gemme che trovi sulla piattaforma. Nella caverna trovi la scatola con il lucchetto. A questo punto dovresti aver raccolto tutto ciò che ti serve e quindi prosegui nei livelli.

Dry canyon

Non ti preoccupare se cadi da qualche parte, c'è sempre il modo di tornare indietro. Comincia andando a sinistra direttamente nella nicchia, dove dovresti ottenere un altro uovo del drago. Inoltre, potrai raccogliere la gemma blu e quella gialla.
Prosegui lungo il percorso fino a liberare il drago, ma non salire sulla prima scala che incontri. Per raggiungere il secondo drago devi proseguire lungo il tracciato.
Corri attraverso il tunnel, poi gira a sinistra e costeggia il muro per liberare il terzo drago e prendere una chiave. Con questi oggetti puoi salire sulla scala. Prosegui nella caverna e gira a sinistra. Raccogli tutto ciò che puoi ed entra nel castello dove trovi l'ultimo drago. Ora puoi uscire e girare a sinistra. Sali le scale, sal-

ta sulla piattaforma e raggiungi la cima della costruzione. Accendi la miccia alle scatole e poi corri via. Una volta che saranno esplose, torna indietro e raccogli ciò che ti serve. Sali ancora e utilizza la chiave per la scatola con il lucchetto.
Dopo questi passaggi torna all'interno del castello e sali dalle scale. Questa volta entra nella crepa nel muro a destra e raggiungi l'uscita del livello.

Cliff town

Questo quadro è più facile di quello precedente, ma è ancora particolarmente ricco di combattimenti. Ricordati che puoi trovare il tesoro anche nel vasellame da cui fuoriescono delle fiammelle. Uno dei vasi può contenere la gemma gialla. Uccidi i messicani che incontri e cerca davvero in ogni angolo per trovare i vari tesori che sono sparsi per tutto il livello.
Per prima cosa controlla a sinistra e a destra dell'edificio per raccogliere una coppia di gemme. Attraversa i ponti e raggiungi il primo drago. Nel mini labirinto puoi trovare il ladro e la refurtiva. Per raggiungere il secondo drago devi salire sui tetti, poi da lì riesci a recuperare un razzo che devi utilizzare per rompere la scatola indistruttibile. Torna sul tetto e scopri l'area

segreta sopra il fiume.
L'ultimo drago si trova lungo il percorso. Ricordati anche di cercare attorno all'edificio iniziale per raccogliere un po' di oggetti.

Grotta ghiacciata

Il livello è veramente semplice e si riescono a trovare i draghi lungo il percorso. Segui il sentiero fino al secondo drago, puoi spingere anche i magneti e questo ti darà una

o due gemme. Raggiungi la scatola con il lucchetto e gira l'angolo per prendere la chiave. Prosegui e raggiungi il terzo drago. Salta sui blocchi con le gemme e raggiungi la caverna segreta.
Raggiungi il quarto drago e poi scendi per prendere un po' di tesori. Torna indietro e raggiungi il quinto drago continuando dall'area dove hai trovato il secondo animaletto. A questo punto dovresti avere all'incirca 400 monete.

Dottor Shemp

Fai attenzione alle persone che ti stanno lanciando degli oggetti. L'unica cosa che puoi fare è quella di buttarli giù da dove si trovano. Non utilizzare il primo vortice, ma recati dietro al cuscino per il secondo. Guarda dietro la roccia per trovare la gemma porpora che ti dà 25 punti. Da qui torna nell'area principale e raggiungi la chiave sulla piattaforma. Ora puoi utilizzare il primo vortice e saltare nel tunnel. Gira a sinistra per ottenere un po' di tesori e poi torna dove c'è il drago.

Raggiungi il dottore e per prima cosa colpiscilo, ma mettiti a correre non appena cerca di attaccarti. Aspetta che si giri e colpiscilo la seconda volta. Con un terzo colpo lo avrai sconfitto.
Dopo il Dottor Shemp, raggiungi la scatola chiusa con un lucchetto e avrai un'altra gemma porpora.

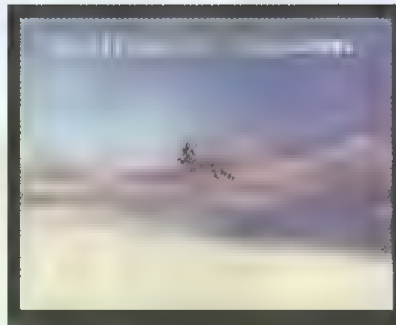
Volo notturno

Questa area è più semplice della precedente: devi solo completare prima gli anelli, poi le ceste, gli archi e le luci.

Stregoni

Casa

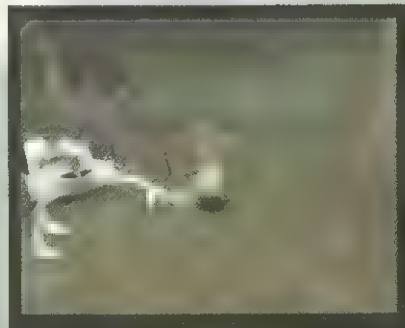
Dal punto di partenza prosegui dritto e la prima persona che incontri è il ladro.
Pedinalo, non appena gira a sinistra colpiscilo con una lingua di fuoco. Torna al principio dello schema e parti alla ricerca del primo drago, uccidendo nello stesso tempo quei cinque esseri che incontri sul tuo cammino. Alla biforcazione, gira a sinistra in direzione della Catena alpina e poi continua a salire la collinetta. L'idea migliore è utilizzare la rampa di lancio vicino al cancello del livello High caves.
Da qui vedi anche un sentiero che scende, incamminandoti sul quale raggiungi il mago che devi uccidere e raccogli la sua preda. Torna alla rampa e attacca il mago. Continua a utilizzare la Super testata e vira a destra dove incapperai in una scatola che non può essere aperta. Mi raccomando, non dimenticarti di liberare il primo drago sulla cima della rampa e anche il terzo che si trova lì accanto.
Da qui ti trovi a dover scegliere tra due vie: proseguire verso l'alto e raggiungere il Wizard peak, oppure ridiscendere la collina e raggiungere il pallone aerostatico. Sali e raggiungi la scatola nel mezzo

della pozza, poi prosegui nella nicchia e ottieni una chiave. A questo punto puoi tornare dove c'è la rampa e scegliere la seconda via non ancora visitata.
Lungo il percorso ti imbatti in un secondo ladro. Devi cercare di trovare la stanza segreta nascosta dietro il muro. Utilizzando la chiave nella apposita serratura, dischiuderai la porta che ti conduce alle 300 gemme.

Catena alpina

Un altro schema in cui l'unica cosa da fare è procedere lungo il percorso predefinito, anche se c'è da scoprire l'area segreta che si trova nella parte finale del livello. Non è per nulla facile perché è ben nascosta. Per uccidere i giganti utilizza le fiamme; alla fin fine, sono gli stessi nemici che hai sconfitto nell'area iniziale. Nei pressi del primo drago fai attenzione alla scala che di colpo può diventare liscia e

farti scivolare indietro. Una volta raggiunto l'obiettivo, sali sull'arco e poi gira a sinistra. Sali, inoltre, sui tre blocchi che si muovono. Un consiglio: salta sul primo non appena appare al tuo sguardo. Da qui puoi tornare sul sentiero normale. I maghi di questo livello sono piuttosto tosti, quindi abbi pazienza e calcola con attenzione il momento giusto per operare. Il secondo e il terzo drago sono molto vicini tra loro.
Dall'uscita, raggiungi l'angolo e cerca un tunnel che puoi intravedere in lontananza.
Quello è il tuo obiettivo, ma prima fai fuori il ladro stupido. Il quarto drago è poco distante, sulla destra.
In questo punto dovresti avere circa 480 monete, altre 20 le puoi raccogliere in tre scatole. Torna indietro fino al punto dove hai liberato il secondo drago e scala la collina.

High caves

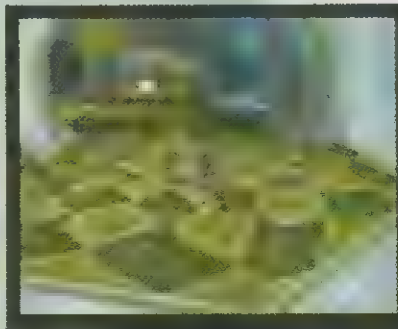
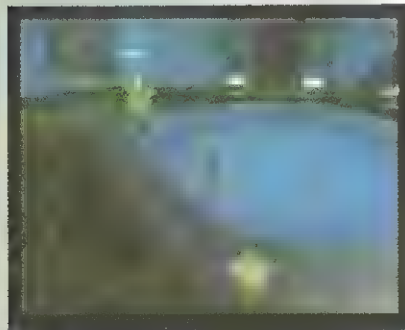
Insetti e ancora insetti. Ecco cosa ti aspetta in questa prima parte del livello. Utilizza la rampa per prendere velocità e passarci in mezzo, oppure trova la fatina che ti dona il fuoco dell'amore.
A questo punto ti tocca scalare la montagna. Fai molta attenzione al mago che è dotato del potere del tornado, un nemico veramente ostico da sconfiggere.

Prosegui lungo il muro a sinistra. In cima puoi trovare il primo drago, poi salta e prosegui verso il castello. Raccogli il tesoro ed esci dalla finestra, come farebbe un modesto Don Giovanni beccato in flagrante. Andando a destra, in una delle caverne, trovi il secondo drago, poi prosegui dritto e gira ancora a destra alla rampa.
Da qui puoi o saltare dritto e subito a destra oppure prendere uno dei tunnel che funge da ponte. In quello più a de-

stra trovi l'ennesimo ladro e ne trovi un altro accanto alla palude se decidi di effettuare il salto. Utilizzando la rampa di spinta, entri nella grotta. Al primo bivio vai a destra e raggiungi la cima dove trovi la fatina buona che ti fornisce il Fuoco dell'amore che devi utilizzare presto perché dura solo pochi secondi. Con questo sistema puoi spazzare via tutti gli insetti che non ti lasciano proprio in pace.
Ora torna alla rampa e prosegui dritto. Il terzo drago è lì nei pressi.

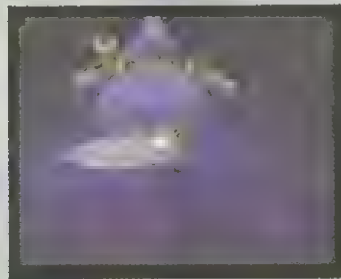
Wizard peak

Ecco un livello difficile se non ti sei ancora impratichito con le rampe di lancio; infatti, qui dovrai effettuare due salti per i quali occorrerà che tu prenda velocità tramite questi aggeggi. Dall'inizio del livello gira a sinistra e salta sullo spigolo. Costeggia la montagna e quando raggiungi il turbine salici sopra per essere trasportato fino a metà della col-

linetta. Gira a destra e arriva alla fine del sentiero che termina in una nicchia. Raccogli le gemme e torna all'inizio del livello.
Questa volta supera il turbine e striscia accanto al muro di sinistra. Incontrerai una nuova nicchia. Prosegui dritto fino al primo drago.
In questo punto si riesce a distinguere tra il vero esperto di questo tipo di giochi e il dilettante, nel senso di chi si dilet-

ta solo nel passare il tempo dietro allo schermo del televisore. Scendi dalla prima rampa, gira a sinistra e ridiscendi anche la seconda rampa.
Dopo essere sceso, ti tocca risalire sulla scalinata che trovi di fronte. Per raggiungere il secondo drago, segui il medesimo percorso con l'unica differenza che devi girare a destra dopo la seconda rampa, poi ancora a destra nel tunnel. A questo punto devi andare a sinistra e saltare fuori.

Dietro a uno dei muri che incontri, puoi trovare l'ennesimo ladro.
Quando torni indietro, scendi dalla terza rampa e incappi in una scatola che non può essere aperta. Corri avanti e trovi il secondo drago. Continua dritto fino a quando non incontri il terzo drago, poi gira a sinistra e cattura il dodicesimo ladro che si trova vicino al bacino artificiale. Hai completato il tuo compito e ora ti tocca affrontare il nemico.

Soffio Feroce

Anche in questo caso il nemico da affrontare è un po' deludente: appare sin troppo facile batterlo anche perché lo si raggiunge dopo un livello veramente duro. Fai particolare attenzione ai maghi colorati di verde: essi possiedono il potere di far muovere più piattaforme in contemporanea.
L'unico drago che devi liberare si trova tra due piattaforme semoventi. Per battere il tuo nemico dagli un'arrostita una prima volta, poi rapidamente una seconda, altrimenti farai

la prova di quanto sia duro sopravvivere a una scarica elettrica di qualche migliaio di volt.
Attendi che scenda e poi finiscilo con un'altra fiammata.

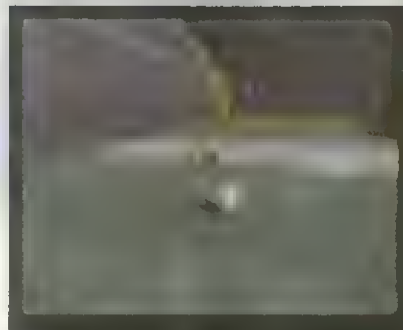
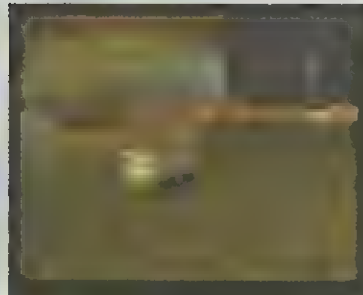
Volo di cristallo

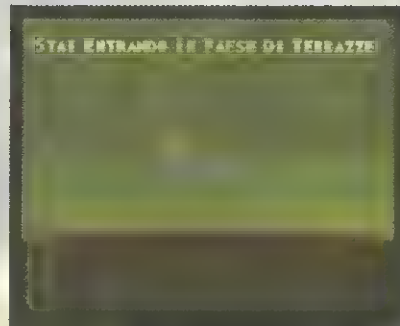
Passa attraverso gli anelli, poi punta verso gli archi. Dopo cinque archi, comincia a combattere gli aeroplani. Mentre attacchi gli aerei, riesci anche a passare attraverso gli ultimi tre archi. Ora, facendo in fretta, distruggi le ceste e avrai concluso il tuo livello.

Domatori

Casa

Quando entri nel livello fai attenzione al primo nemico elettrico perché è collocato su un pavimento altrettanto elettrificato e quindi, per te, molto pericoloso. Dagli una bella arrostita e prosegui dritto. Il secondo, invece, può essere attaccato solamente dopo che si è spento. Il primo drago è collocato a destra, di fronte al portale che conduce al livello del Paese di terrazze. Attraversa il ponte levatoio e ti trovi di fronte a un bivio. In base alla scelta che viene effettuata, cambia la strategia di gioco. Se vai verso sinistra, il sentiero ti conduce verso i livelli Tree tops, Metalhead e al conducente del pallone aerostatico. Da questa parte raggiungi anche la scatola con il lucchetto che è collocata sotto il grande albero, poi prosegui sul ponte e questa si trova a destra accanto al muro, mentre la chiave si trova nel villaggio appena superato il grande albero. Devi arrivare al tempio.
Dal bivio, proseguendo con il sentiero che ti conduce dritto raggiungerai il livello della Palude nebbiosa. Se, invece, vuoi raggiungere il secondo drago, devi andare a destra.

In questa zona puoi raggiungere un bel tesoro e il portale per il Volo sfrenato.
A questo punto torna indietro, fai un bel repulisti dell'area che ti circonda e poi incamminati per il percorso che ti conduce alla cancellata del Tree tops.
Ora attraversa il ponte e salta sui tetti. Fai fuori il ragazzino elettrico e recati al tempio. Da qui devi salire le scale e andare a destra. Potrai così vedere tre ceppi: su di uno di questi trovi la chiave che cerchi. Saltando di ceppo in ceppo la puoi raccogliere. Apri la scatola e, poi, utilizza il turbine per raggiungere il nemico o il pallone aerostatico. Per il momento la cosa migliore da fare è quella di tornare sui tuoi passi ed entrare nel livello del Paese di terrazze.

Paese di terrazze

Questo livello è l'incubo per moltissimi giocatori, anche se una volta che ci si ha preso la mano diventa veramente divertente e quasi dispiace averlo portato a termine. Un primo consiglio è quello di guardare veramente dappertutto per non perdere nemmeno una gemma. Inoltre, ricordati di accendere tutti i razzi che incontri. Il primo drago è collocato in uno spazio aperto nei pressi dell'entrata del secondo villaggio. Poi prosegui e, dopo aver fatto fuori un bel gruppo di avversari, trovi la prima scatola che non può essere rotta. Alla sua destra c'è il mezzo che ti permetterà di risolvere il problemino, un bel razzo pronto all'uso.
La seconda scatola, invece, è terribilmente nascosta: la potrai vedere solo dopo che è

stata colpita dal razzo che avrai provveduto a lanciare. Questo prezioso strumento è collocato alle spalle dei nemici che hai appena sconfitto. Il secondo drago, invece, si trova alla fine di questo pazzo livello, mentre la terza scatola si trova al termine della serie di salti da un tetto all'altro.

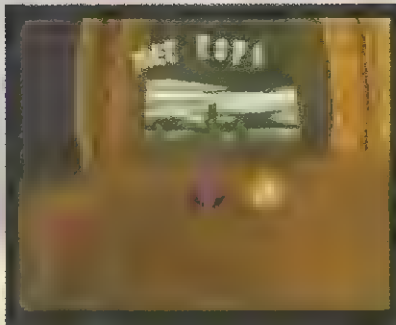
Palude nebbiosa

Fai estrema attenzione alle piante che incontri sul tuo cammino: ti sembrano innocue e invece ti uccidono se non sei abbastanza lesto nello sparare. Inoltre, c'è uno dei migliori livelli segreti che non devi assolutamente perdere. Quando hai raggiunto la fine del livello, sali sulla pila di destra e scivola fuori dalla piccola struttura. Da qui salta sul primo tetto, per comprenderci quello del tempio.
Dall'inizio prosegui dritto e quando hai distrutto la seconda pianta che si trova vicino ai

tre ceppi, riesci a vedere il primo drago. Nel frattempo raccogli le 500 gemme.
Dal capanno, gira a sinistra, passa sopra ai ceppi ed entra nel tempio. Fai attenzione perché devi passare attraverso a una stanza straripante di nemici. Dal capanno salta sui tronchi degli alberi; il terzo drago è nascosto dietro quello più grande. Continua sullo stesso sentiero che ti ha condotto al secondo drago e, dopo aver sconfitto un altro manipolo di nemici, sali le scale e vai a destra.

Tree tops

Come nel livello Dry canyon, questo è uno schema veramente confuso. Comincia andando dritto fino a quando non raggiungi le due finestre. Esci dalla finestra di destra e prosegui fino alla chiave. Al primo incrocio gira ancora a destra per raccogliere il tesoro, poi a sinistra per raggiungere il primo drago. Spingi via la rampa e mentre fai così ef-

fettua un salto nell'esatto punto in cui la rampa finisce. Da qui getta via anche la mini rampa. Vicino alla cima di questa rampa, salta verso destra e spingila verso l'alto, poi incatena il ladro giallo per ottenere la gemma purpurea.
Quando torni al turbine, vai dove c'era il primo drago.
Questa volta dai una spinta alla pila, poi salta sulla rampa e prosegui fino alla scatola che non si può rompere. Da

qui salta su di un'altra rampa e raggiungi l'uscita.
Vicino al portale d'uscita, vai a destra e utilizza il turbine di destra. Alla fine della piattaforma di legno gira a sinistra e utilizza il turbine per tornare punto e da capo. Ora prosegui lungo il normale percorso alla ricerca della cassa con il lucchetto.
Sali e raggiungi il drago, poi scendi giù dalla rampa di lancio verso la scatola difficile da

aprire e utilizza la stessa tecnica di prima per tornare all'inizio del livello.
Ancora una volta devi tornare verso il drago, poi scendere la rampa e proseguire verso destra. Continua fino alla piattaforma dove dovrai dare la caccia al ladro per ottenere con facilità altri 25 tesori. Una volta che avrai collezionato tutte le gemme del livello sarà giunto il momento di affrontare il cattivo.

Metalhead

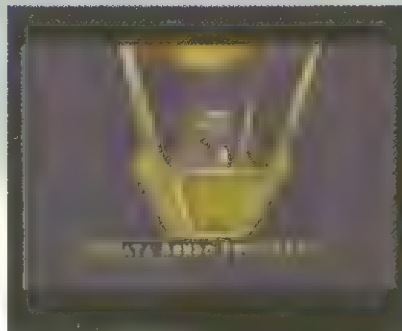
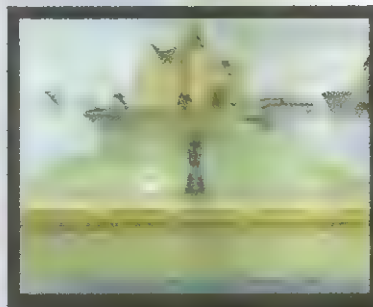
La cosa più difficile da raggiungere è la chiave segreta che si trova a destra del ruscello. Cerca di volare lì per raccoglierla, poi usa il vortice per scalare i tetti e raggiungere il tesoro del livello. Come puoi vedere è abbastanza facile da completare. Il bello è quando hai a che fare con le pertiche. Quando sono verdi possono essere colpite, mentre quando sono rosse sono veramente pericolose perché sono elettricamente cariche.
Dopo il nemico, utilizza il vortice vicino all'uscita per raggiungere il tesoro rimanente. Ora preparati per il volo.

Volo sfrenato

Un maledetto livello bonus. Inizia affondando la prima nave e poi dirigiti a destra fino al primo tunnel sulla sinistra. Affonda altre due barchette e passa attraverso ai primi due archi, mentre coli a picco le ultime barche.
Continua attraverso gli archi in direzione delle ceste. I primi tre sono nel tunnel mentre gli altri tre sono vicino all'altare. Ora è la volta degli aerei: puoi abbattere le ultime ceste mentre stai combattendo gli aeroplani.

Tessisogni

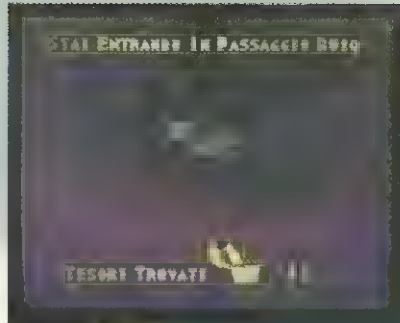
Casa

Ormai sono veramente pochi i passi che ti mancano alla fine del gioco e per questo la situazione comincia a farsi complicata. In questo caso ti trovi in un arcipelago. Dal punto di partenza prosegui dritto e poi gira a destra, non appena raggiungi il cancello che ti conduce al livello del Passaggio buio. Continua dritto e sali sul turbine che ti porta accanto al castello. Libera il

drago e raccogli tutte le gemme, poi torna indietro al Lofty castle dove incontrerai due militari che fanno la guardia alla scala. Non è ancora il momento di ingaggiare un combattimento. Per quanto riguarda, invece, i tre nemici che incontri sul tuo cammino, attendi che siano diventati di piccole dimensioni e poi attacca. A questo punto devi cercare l'ultima crepa nel muro del

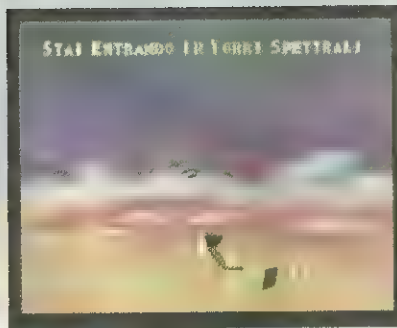
castello, dove trovi il portale dietro cui sono nascosti Jacques e il conducente del pallone aerostatico.
Torna indietro e sali sulla prossima piattaforma; di seguito sali sul turbine che ti trasporta alla sporgenza con il cannone laser. Uccidi le guardie e utilizza quest'arma per miniaturizzare gli ultimi quattro avversari, guardie della scala comprese.

I tuoi prossimi obiettivi sono la liberazione del drago e il secondo castello in cui devi entrare alla ricerca del cancello del livello Torri spettrali e del passaggio che ti riconduce all'inizio del livello.
Raggiungi le due guardie miniaturizzate ed eliminale. Via libera fino ai due avversari, che devono essere abbattuti per guadagnare l'accesso al livello Volo ghiacciato.

Passaggio buio

La facilità di questo livello permette di non fornire un percorso da seguire passo per passo, ma solo qualche consiglio che riguarda la seconda metà. Quando raggiungi la piattaforma d'uscita cerca il tunnel dipinto di verde in cui dovrai entrare. Prosegui sempre dritto fino a quando non raggiungi il drago che si trova in cima alla scala. Entra nella caverna a destra e cerca di raggiungere la fine, dove troverai un razzo. Accendilo e torna alla scatola. Qui puoi raccogliere 500 monete.

Lofty castle

Ti ricordi delle fate che ti hanno salvato nel livello High caves? Ora devi ricambiare il favore cercando di liberarle dalla prigionia e questa non è una cosa così facile. Tutte queste creature si trovano all'aria aperta alla tua sinistra appena parti. Se sarai riuscito nel tuo intento, le fate ti daranno un oggetto che ti condurrà durante tutto il livello.

Quei simpaticoni dei programmatori hanno deciso che le tenere fatine non siano proprio in grado di badare a loro stesse e, quindi, vengano catturate una e poi ancora un'altra volta: sembra che non finisca mai. Una volta che hai salvato le tre fate e colpito il vello, questo ti condurrà fino al primo prigioniero. Da qui salta su di una serie di piattaforme di colore rosso e bianco: raggiungerai un settore molto simile alla parte iniziale del livello dove ti aspetta con ansia il secondo drago. Se guardi verso il basso, trovi anche una cassa con il lucchetto. Parti quindi alla ricerca della chiave che si trova nei pressi del terzo drago. Per raggiungerlo devi superare i nemici in pallone aerostatico. Per completare il livello devi salvare le fate per cinque volte e quindi il vello ti condurrà verso l'uscita.

La torri spettrali

Per superare questo livello bisogna aver fatto molta pratica con il Fuoco dell'amore, che dovrai utilizzare spesso se vuoi uscire vivo da qui.
Prosegui dritto fino a raggiungere la stanza dove c'è la fata che ti fornisce il Fuoco dell'amore. Solo a questo punto puoi voltarti e tornare a riprendere tutti i tesori che ti

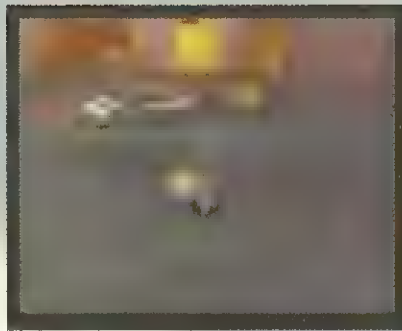
sei lasciato alle spalle. Il fuoco dell'amore può essere utilizzato per uccidere le guardie e aprire il portone d'acciaio. Il vero problema è che devi tornare spesso dalla maga per ricaricare il tuo potere.
Una volta che hai fatto fuori il guerriero a guardia del turbine, torna dalla maga, ricarica il Fuoco dell'amore e, utilizzando il vortice come ascensore, vai a uccidere gli avversari al livello superiore. Da qui prosegui correndo avanti e raggiungi un'altra maga che ti

permette di ricaricarti. Poi devi affrontare un'altra serie di nemici e aprire la cassa. Il prossimo passo è quello di aprire il portone d'acciaio e uccidere le guardie. Sali sul turbine che ti conduce verso l'alto, poi sali la scala ed entra nella stanza. La rampa che trovi a destra è del tutto inutile. Ti trovi così al centro di una stanza circolare. La porta che hai di fronte ti conduce a un drago; entrando in quella più a destra puoi ottenere una cassa e la strada per il livello segreto. Proseguendo in sen-

so orario ci sono: l'uscita, il Fuoco dell'amore e 12 scrigni del tesoro.
La giusta sequenza è quella che ti vede andare a liberare il drago, poi a conquistare il Fuoco dell'amore; con questo ti rechi dove ci sono le scatole del tesoro e uccidi la guardia. Torni a prendere la pozione magica e ti rechi nel livello segreto. Segui il muro di sinistra fino al bordo della piattaforma e poi salta giù.
Utilizzando la rampa grigia puoi attraversare il baratro. Con il turbine raggiungi l'ultimo drago.
Entra nella stanza e rapidamente raggiungi la porta di fronte. Ottieni ancora il potere magico e metti K.O. le guardie, poi torna indietro alle cinque porte.
Entra nell'ultima porta a sinistra e prosegui fino alla fine facendo solo attenzione a evitare i guardiani.

Jacques

Questo livello si sviluppa su due settori: il primo che ti conduce agli oggetti nascosti e il secondo che ti porta direttamente di fronte al nemico.
Il percorso ideale è questo: gira a destra e raccogli tutti gli oggetti fino alla scatola con il lucchetto e torna indietro fino all'inizio del livello.
Con la testa rivolta verso destra, dal portone iniziale, colpisci il primo orologio dopo il

bivio, poi affrettati nell'altro sentiero per colpire l'altro orologio e continua dritto fino alla piattaforma che sale. Libera il drago.
Vai a sinistra e utilizza il turbine per arrostire i quattro nemici sulla piattaforma, torna sui tuoi passi e colpisci nuovamente l'orologio. Salta sulla nuova piattaforma e nel vortice. A questo punto puoi raccogliere tutte le gemme e continuare lungo il tuo percorso. Torna ancora indietro e vai dove hai liberato il drago.

Colpisci entrambi gli orologi che incontri, poi sali sulla mini torre ed entra nella crepa del muro dove trovi la chiave. Torna nella torre e sali ancora di un piano alla ricerca della scatola con il lucchetto.
A questo punto è venuto il momento di affrontare il tuo avversario per raggiungere il quale devi fare un salto superbo e, con abilità, devi calarti all'interno del vulcano. Questo luogo non è proprio

confortevole, ma tanto deve essere solo il teatro di una battaglia. Quando Jacques si ferma, colpiscilo con una fiammata. Se riesci a ferirlo per tre volte, sarai premiato con una gemma porpora. Ultimo consiglio: evita assolutamente le scatole. Utilizza la chiave e scendi le scale per liberare l'ultimo drago. A questo punto dovresti aver raccolto circa 325 monete. Le ultime 175 sono poco più avanti: 100 per l'uccisione di Jacques e 75 sulla piattaforma che ti conduce all'uscita.

Volo ghiacciato

Colpisci la prima luce, poi la prima cesta e quindi le rimanenti luci. Torna indietro e distruggi tutte le ceste. Gira a sinistra, manda in frantumi otto barili e abbatti cinque elicotteri. Per trovare gli ultimi tre velivoli devi tornare indietro nel tunnel verde.

Il mondo di Nasty

Nork nexus

Un livello così facile non l'hai ancora affrontato. Per prima cosa devi raccogliere 75 tesori e liberare il drago, poi puoi entrare nella caverna di Nork. Dopo aver sconfitto il tuo avversario, la porta che conduce al livello del porto si spalanca. Raccogli tutte le scatole e il tuo bottino raggiungerà i 125 elementi.

Dopo aver sconfitto l'altro avversario si apre la cancellata in direzione del livello Nasty Nork. Fai ancora man bassa di tutti i tesori che puoi - sono 75 - e torna nel punto dove hai battuto Nasty Nork per recuperare l'altro drago. A questo punto hai completato il livello e puoi dirigerti a cuor leggero verso il successivo.

La baia di Nork

Utilizza il lancia barili per uccidere tutti i tuoi nemici, mentre per sconfiggere quello che trasporta il TNT devi utilizzare una tecnica leggermente differente. Dài fuoco alla miccia della dinamite e poi fuggi, una volta che è avvenuta l'esplosione, la sua armatura sarà sparita; questo è il momento per affondare il colpo mortale.

Per rompere la prima scatola che appare indistruttibile, utilizza la cassa di nitroglicerina e attendi la detonazione.
Per raggiungere il secondo drago, che è collocato nei pressi del primo, utilizza la cassa per salire sul gradino successivo.
È la volta del terzo: anche qui devi utilizzare una cassa per salire; allo stesso modo, per l'ultimo, usa quella che trovi a destra.
Ora arrivi in un luogo in cui si aprono tre tunnel. il primo, di colore blu, ti conduce direttamente alla chiave di cui avrai bisogno per aprire la scatola nel tunnel verde. Fai attenzione che in questo incontri delle guardie.
Il tunnel rosso è l'uscita. L'ordine migliore è dunque: blu, verde e rosso.
Se hai cercato con attenzione, dovresti avere a questo punto circa 400 tesori.

Il porto

In questo livello bisogna fare estrema attenzione perché esistono due aree segrete ed entrambe impongono l'uso della rampa. Quando raggiungi la prima rampa, buttala giù e vai dietro a cercare la scatola che non può essere rotta, quindi sorpassala e prosegui oltre. Utilizza la manovella del ponte levatoio, poi utilizza la rampa salendovi e scopri la seconda area segreta. Quando avrai raccolto tutto, attraversa la finestra opposta e raggiungi la piattaforma con tre gemme gialle. In ogni caso cerca di bruciare le truppe Nork nel minor tempo possibile per evitarti grossi guai.

Nasty Nork

Subito all'inizio del livello devi guardarti intorno e trovare uno di quei maledetti ladri che ti stanno tra i piedi dall'inizio del gioco. Catturalo e ottieni la prima chiave.
Ora puoi aprire la porta e dare la caccia al secondo ladro. Quando avrai ottenuto anche quella chiave torna e preparati perché stai per affrontare il comandante Nork.

Il trucco che ti permette di sconfiggere questo avversario, che è piuttosto tosto, è quello di continuare ad attaccare in modo da guadagnare il tempo per affondare la stoccata vincente. Al primo colpo andato a segno ti si aprirà una stanza da cui puoi trarre molte monete. La stessa cosa avviene quando affondi il secondo colpo. In questo caso devi essere molto rapido e saltare sul bordo. Fai attenzione: non appena avrai appoggiato il piede, questo si ritrarrà lasciandoti sempre meno spazio per operare.

Il tesoro Nasty

Questo è un altro normalissimo livello di volo. Utilizza tutta l'esperienza che hai acquisito con gli schemi precedenti per completare questo livello e raccogliere 2000 gemme. Il punto di partenza è il punto più alto che puoi raggiungere. L'obiettivo è quello di uccidere quattro ladri e riuscire di conseguenza ad aprire tutti e quattro i portali. Se raggiungi l'obiettivo conquisti in totale 950 punti, ma se entri nel tunnel puoi prendere le ultime 42 gemme rosse. A questo punto il totale dei punti raggiunge 2000, un punteggio che ti permette di vedere il gran finale.

Tutti gli elementi da trovare

Artigiani

Livello	Tesoro	Draghi	Uova
Casa	100	4	0
La collina pietrosa	200	4	1
Antro nero	100	3	0
Town square	200	4	1
Tosto	100	1	0
Volo diurno	300	0	0
Totale	1200	12	2

Pacificatori

Livello	Tesoro	Draghi	Uova
Casa	200	3	1
Dry canyon	400	4	1
Cliff town	400	5	1
Grotta ghiacciata	400	5	0
Dottor Shemp	300	1	0
Volo notturno	300	0	0
Totale	2000	18	3

Stregoni

Livello	Tesoro	Draghi	Uova
Casa	300	3	2
Catena alpina	500	4	1
High caves	500	3	2
Wizard peak	500	3	2
Soffio feroce	400	1	0
Volo di cristallo	300	0	0
Totale	2500	14	7

Domatori

Livello	Tesoro	Draghi	Uova
Casa	300	2	0
Paese di terrazze	400	2	0
Palude nebbiosa	500	4	0
Tree tops	500	3	0
Metalhead	500	1	0
Volo sfrenato	300	0	0
Totale	2500	12	0

Tessisogni

Livello	Tesoro	Draghi	Uova
Casa	300	3	0
Passaggio buio	500	5	0
Lofty Castle	400	3	0
Torri spettrali	500	3	0
Jacques	500	2	0
Volo ghiacciato	300	0	0
Totale	2500	16	0

Il mondo di Nasty

Livello	Tesoro	Draghi	Uova
Nork nexus	200	2	0
Nork Cove	400	2	0
Il porto	400	2	0
Nasty Nork	500	0	0
Il tesoro Nasty	2000	0	0
Totale	3500	6	0